



Desarrollo y gestión ágil de proyectos Python

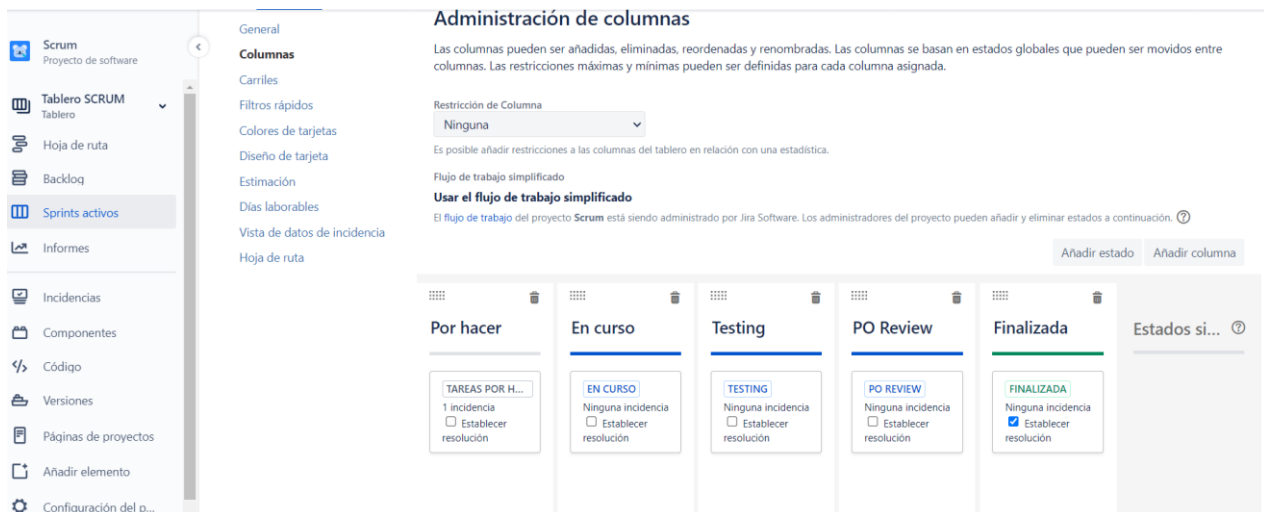
Lección 5: Eventos de Scrum

Refinamiento y Sprint

ACTIVIDAD LECCIÓN 5

Apartado 1) Reunión de planificación:

- El Scrum Master dirige la reunión. Dada su amplia experiencia en estos casos, la figura de scrum master suele tener idea del trabajo (puntos de historia) que es capaz de asumir su equipo en cada sprint, pero no debe nunca inducir ni persuadir al equipo.
- El dueño del producto estará presente en la reunión, y debe acudir a la misma con las historias de usuario priorizadas, de más a menos importantes; de manera que las primeras que deben entrar en planning y sprint sean las más prioritarias.
- El equipo de desarrollo, con ayuda del scrum master si la necesita, debe decidir cuánto trabajo asumirá para este sprint que se está planificando; decidiendo así qué historias de usuario entrarán en este sprint. Para realizar todas las actividades dentro de la asignatura el sprint tendrá una duración de una semana. Recordad que al finalizar el sprint debéis tener algún incremento que mostrar.
- Una vez finalizada la reunión el dueño del producto, pasará las tareas del backlog al sprint 1 en Jira.
- El scrum master configurará el tablero con los estados que se muestran en la imagen.



¡Qué comience el juego!

Entregable1: grabación en video de la reunión y documento pdf con las capturas de las historias de usuario ya en el sprint 1 en Jira. Deben entregarlos todos los miembros del equipo. No olvidéis que todos somos cerdos, no gallinas.

Apartado 2) Sprint 1

Llegó el momento de comenzar a trabajar. No olvidéis que el deadline es de 1 semana y durante ese tiempo las historias de usuario deben ser programadas, testeadas y deben tener el visto bueno del dueño del producto en base a los criterios de aceptación.

- Scrum master: realiza un seguimiento del tablero del sprint, se cerciora de que las historias de usuario se encuentren con su estado actualizado (en la columna correspondiente), comprueba que no hay ningún impedimento y elabora el gráfico burn down. Coordina las reuniones diarias.
- Equipo de desarrollo:
 - Programadores: programan las historias de usuario que se han introducido en el tablero. Como equipo scrum, todos los miembros son autoorganizados y escogen sus propias historias de usuario. No obstante, si tienen dudas pueden pedir consejo al scrum master.

- Tester: va probando las historias de usuario para comprobar que el código esté correcto y no haya bugs.
- Producto owner: una vez finalizada una historia de usuario y testeada debe comprobar que se cumplen los criterios de aceptación, en caso de no ser así, la historia de usuario debe retroceder en el tablero.

Además de trabajar, tendréis que realizar una reunión de equipo para comprobar que todo vaya bien y si hay impedimentos discutirlos para buscar solución.

En lugar de hacer y grabar una reunión diaria (que es como realmente debe hacerse), vamos a ser laxos con la actividad y solamente tendréis que entregar el vídeo de un daily.

Entregable2: grabación en video de la reunión daily y documento pdf con las capturas del tablero para el sprint 1 en Jira y burn down. Deben entregarlos todos los miembros del equipo. No olvidéis que todos somos cerdos, no gallinas.